

**ESCOLA ESTADUAL SENADOR FILINTO MULLER
EXTENSÃO – SALA TRIGUENÃ**

**Carla Varela (Multiplicadora)
Claudemir Foratini de Oliveira (PROGETEC)**

PLANO DE AÇÃO DE 2016
Integrando softwares e ambientes virtuais à prática pedagógica

**Ivinhema - MS
2016**

**ESCOLA ESTADUAL SENADOR FILINTO MULLER
EXTENSÃO – SALA TRIGUENÃ**

**Carla Varela (Multiplicadora)
Claudemir Foratini de Oliveira (PROGETEC)**

PLANO DE AÇÃO DE 2016

Integrando softwares e ambientes virtuais à prática pedagógica

Este plano será executado pelo PROGETEC Claudemir Foratini de Oliveira da Escola Estadual Senador Filinto Muller – Extensão – Sala Triguenã no município de Ivinhema – MS, sob a coordenação da professora multiplicadora do NTE de Nova Andradina, Carla Varela.

Ivinhema - MS

2016

SUMÁRIO

1. IDENTIFICAÇÃO.....	04
2. INTRODUÇÃO	05
3. JUSTIFICATIVA	08
4. OBJETIVOS	09
4.1 OBJETIVO GERAL	09
4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	09
5. METODOLOGIA.....	10
6. CRONOGRAMA.....	17
7. AVALIAÇÃO	20
8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	21

1. IDENTIFICAÇÃO

PERÍODO DE REALIZAÇÃO: Fevereiro a Dezembro de 2016.

ÓRGÃO RESPONSÁVEL: Núcleo de Tecnologia Educacional de Nova Andradina.

ESCOLA: EE Senador Filinto Muller – Extensão - Sala Triguinã.

COORDENADORES DO PLANO:

MULTIPLICADOR (A) NTE: Carla Varela.

PROGETEC: Claudemir Foratini de Oliveira.

TÍTULO DO PROJETO: Integrando softwares e ambientes virtuais à prática pedagógica.

TIPO DE PROJETO: Formação técnica pedagógica.

CARGA HORÁRIA TOTAL: 60 horas.

PÚBLICO ALVO: Professores, Coordenadores e Direção.

MUNICÍPIO: Ivinhema – MS.

2. INTRODUÇÃO

As tecnologias da informação e comunicação passam por um processo de renovação quase que diariamente, pois a cada dia surge uma novidade no mercado tecnológico estimulando o consumidor a estar se atualizando, o que torna assim uma sociedade conectada ao mundo virtual. Nos dias de hoje essas tecnologias propõe condições de se reformular as formas do ensino e aprendizagem, possibilitando a inserção de ferramentas como a Internet, em especial a *wi-fi*, que é possível manter se conectado diariamente a ambientes virtuais como o *facebook*, *twitter*, *whatsapp*, salas de papos virtuais, etc., transformando assim a *web* em um recurso de grande importância para o uso na educação.

A evolução proporcionada pelas tecnologias da informação e comunicação encontra-se nas contribuições que essas tecnologias criam, como por exemplo: laboratórios de multimídia, *softwares* que corrigem a escrita, *ebooks*, dicionários eletrônicos e tradutores *on-line*, entre outros recursos que estão à disposição na internet de livre acesso. Todavia, a utilização dessa tecnologia digital tem as suas vantagens e algumas desvantagens. Como vantagens, Tajra (2002) aponta a acessibilidade a infinitas fontes de assuntos para pesquisas, redes sociais, páginas com *softwares* disponíveis para *download*, a interação com outras escolas/professores/alunos, além do estímulo à escrita, à leitura, à curiosidade e do raciocínio lógico, sem contar o desenvolvimento da autonomia. Já as desvantagens apontadas pela autora seriam as inúmeras informações sem confiabilidade, facilidade de dispersão durante a navegação, conexão às vezes lenta e facilidade ao acesso a *sites* inadequados para um público mais jovem.

Diante disso, a inserção das tecnologias na educação ocorre de forma gradativa, pois se percebe que os professores ainda não se encontram totalmente preparados para uma total reformulação na sua prática pedagógica, ou seja, ainda não dominam as tecnologias de forma a vir contribuir para o ensino-aprendizagem, enquanto que os discentes tem total domínio com essas tecnologias, de modo que sejam voltadas para o que mais lhes interessam. Os docentes em maioria ainda se

enquadram na geração dos imigrantes digitais deixando clara a resistência na busca de novas ferramentas para o ensino aprendizagem, enquanto que seus estudantes vivenciam a geração dos nativos digitais. Os professores tem a concepção de que precisam mudar, precisam inovar, mas ainda não sabem bem como por em prática por não estarem preparados para essa mudança, não se sentem seguros em relação aos estudantes.

As propostas da grade curricular traz mudanças em relação a prática pedagógica, traz invasões inserindo novos componentes curriculares com o uso de tecnologias e diante dessa situação para a obtenção do sucesso da utilização das TICs na educação, um fator primordial é a capacitação de docentes nessa nova realidade pedagógica. Para essa capacitação, o professor deve estar aberto às mudanças de postura, precisa aprender a aprender, sendo dinâmico, flexível, modificando o conceito de que o professor é o detentor do conhecimento, ou seja, acabar com a crença daquele docente que “sabe tudo”, acrescentando também, na sua capacitação, outros conceitos, conforme apontados por Tajra (2002):

A capacitação do professor deverá envolver uma série de vivências e conceitos, tais como: conhecimentos básicos de informática; conhecimento pedagógico, interação de tecnologia com as propostas pedagógicas; formas de gerenciamento da sala de aula com os novos recursos tecnológicos em relação aos recursos físicos disponíveis e ao “novo” aluno, que passa a incorporar e assumir uma atitude ativa no processo; revisão das teorias de aprendizagem, didáticas, projetos multi, inter e transdisciplinares (p. 113).

Com toda essa problemática apresentada, fica evidente que a tentativa de implantação das TICs no sistema educacional não ocorre de forma neutra, por haver alguma oposição das partes envolvidas obedecendo-se a jogos de poder e às leis da sociedade na qual está inserida.

Portanto, perante a estes desafios, vimos à importância de oferecer oficinas de

formação para professores, capacitando-os em ambientes virtuais e utilização de *softwares* para a utilização destes recursos no planejamento de aulas na sua prática pedagógica.

3. JUSTIFICATIVA

O ensino e aprendizagem necessitam urgentemente de mudanças radicais compatíveis com a nova geração de estudantes, pois essas mudanças tornam-se necessárias e precisam incorporar as novas tecnologias no planejamento curricular, visto que elas já estão presentes no nosso cotidiano. A formação escolar vem revestida, atualmente, de novas tarefas e deveres como preparar o estudante para conviver numa sociedade informatizada e competitiva, numa época que requer dos indivíduos, além das habilidades linguísticas de falar, escutar, ler e escrever, através da exploração de *softwares* produção de histórias em quadrinhos e a exploração de ambientes virtuais, proporcionando aos estudantes serem os próprios produtores do conhecimento bem como o domínio de recursos tecnológico.

Portanto, a importância de propiciar um planejamento que venha ofertar oficinas de formação em prol de capacitação dos professores e estudantes, para que, atualizados a cerca do conhecimento e do domínio dos novos métodos a disposição do ensino e aprendizagem, os docentes possam inserir o uso das tecnologias educacionais e de informação na prática pedagógica, podendo trabalhar com seus discentes e possibilitando aos mesmos, o acesso às informações e aos conceitos veiculados nas grandes redes de informação dispostas no mundo virtual.

4. OBJETIVOS

4.1 OBJETIVO GERAL

Contemplar os docentes e discentes com oficinas de formação e capacitação com o intuito de proporcionar uma melhor integração de ferramentas básicas do *Linux* UCA, como também a exploração a ambientes virtuais e *softwares* educativos possibilitando aos docentes a inserção de metodologias diferenciadas na prática pedagógica.

4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ✓ Ampliar o domínio sobre as ferramentas do *Linux* e os recursos disponíveis na web e na Sala de Tecnologia Educacional para que se possa utilizar de forma clara e objetiva no processo de ensino e aprendizagem.
- ✓ Contribuir para a produção de histórias em quadrinhos com a utilização de ferramentas dispostas no computador e na internet, pois a língua escrita em quadrinhos é, na verdade uma forma de representar a língua falada.

5. METODOLOGIA

No início do ano letivo de 2016 as atividades a serem desenvolvidas pelo PROGETEC terão início com a apresentação do plano de ação a coordenação pedagógica e aos docentes, como também a realização da inscrição dos mesmos nas oficinas planejadas. As oficinas de formação que serão oferecidas no decorrer do ano têm como foco contemplar as necessidades dos professores em relação à integração de recursos tecnológicos e midiáticos na prática pedagógica.

Nesse sentido, com o desenvolvimento dessas oficinas, pretendemos promover a formação dos docentes em ambientes virtuais de forma a atender suas necessidades e a facilitar a inclusão de tecnologias em seu cotidiano escolar. Pretende-se também, proporcionar aos professores condições para inserção de novas metodologias de ensino no planejamento curricular, quando do uso de recursos tecnológicos e midiáticos.

Ainda neste momento, serão apresentadas aos professores, as propostas de projeto de ensino a serem executadas no ano de 2016 sob a orientação da coordenação pedagógica com o auxílio do PROGETEC. O projeto proposto será para a disciplina de matemática envolvendo as turmas dos 4º e 5º anos do ensino fundamental I, com o título “Aprendendo tabuada com o uso das TICs” que tem como objetivo perceber o caráter de jogo intelectual, característico da Matemática, como aspecto que estimula o interesse, a curiosidade, o espírito de investigação e o desenvolvimento da capacidade para resolver problemas, bem como resolver situações-problema, sabendo validar estratégias e resultados, desenvolvendo formas de raciocínio e processos, como dedução, indução, intuição, analogia, estimativa, e utilizando conceitos e procedimentos matemáticos, bem como instrumentos tecnológicos disponíveis.

Na sequência será feita a atualização dos ambientes virtuais da escola dispostos na *web* como: *Wikispaces*, *Facebook* e *Blog*. Como também durante todo o ano letivo o PROGETEC realizará atendimento aos professores regentes no sentido de auxiliar no planejamento com inclusão de tecnologias, dando sugestões

de aplicativos e ambientes virtuais que colaboram com o processo de ensino aprendizagem além de realizar as formações técnicas pedagógicas.

Ainda em relação às ações planejadas para 2016, será realizado o curso “Qualificação Profissional dos Gestores de Biblioteca Escolar” no AVA *Moodle*, sob orientação do NTE/COTED/SED. O curso tem como objetivo padronizar o atendimento e o desempenho das atividades pedagógicas realizadas nas bibliotecas escolares, tornando-as efetivamente participativas e relevantes na formação dos alunos. O PROGETEC terá como função auxiliar o gestor da biblioteca escolar, orientando quanto ao (re) conhecimento nesse ambiente virtual, quanto à inscrição e às possíveis dificuldades que este possa encontrar na interação com o ambiente virtual para a realização do curso, como também irá fazer o registro e repassar informações sobre o desempenho das atividades realizadas na biblioteca da escola ao multiplicador responsável.

Em relação ao livro didático o NTE/COTED/SED irá orientar e auxiliar a implantação do projeto “Preservação, Conservação e Devolução Do Livro Didático nas Escolas da Rede Estadual de Ensino do Mato Grosso do Sul” que tem como objetivo implantar nas unidades escolares da rede estadual de ensino/MS ações e atividades com o objetivo de sensibilizar o aluno da importância da conservação, da preservação e da valorização do Livro Didático (LD) sob sua guarda, exercendo a plena cidadania e o senso de responsabilidade, bem como conscientizá-los de que, ao cuidar do livro de um ano para o subsequente, outras crianças terão a oportunidade de participar do processo de ensino e de aprendizagem com este recurso pedagógico. Referindo-se a esse projeto o PROGETEC atuará auxiliando os professores e alunos nas atividades com uso de tecnologias e recursos midiáticos necessários para a execução da ação, como também registrará informações sobre o desempenho do projeto na escola e ao mesmo tempo repassando ao multiplicador.

Na sequencia segue a descrição das oficinas propostas para 2016.

Oficina 01 - “Explorando aplicativos do Linux, softwares e ambientes virtuais”.

No primeiro semestre ocorrerá a oficina de formação “Explorando aplicativos do *Linux*, *softwares* e ambientes virtuais” com carga horária de 30 horas presenciais. A realização da oficina acontecerá no período de 07/03 à 30/06/2016, sendo ofertadas nas horas atividades dos professores.

A oficina tem como objetivo ampliar o domínio sobre as ferramentas e aplicativos do *Linux* UCA (*Writer*, *Impress*, *JClic*) e os recursos disponíveis na web como TV Escola, *JotForm*, Portal do professor, Domínio público, Rived para que possam utilizar estes recursos de forma clara e objetiva de forma que venham contribuir com o processo de ensino e aprendizagem.

Será apresentado aos professores o site da TV Escola como mais uma ferramenta pedagógica, pois é o canal da educação do MEC e disponibiliza uma grande diversidade de vídeos e filmes de cunho pedagógico. Pode ser utilizada de forma a enriquecer o trabalho com os conteúdos curriculares além de apresentar muito conteúdo para complementar a formação do professor, debates, entre outros.

Na sequência será feita uma revisão dos aplicativos do *Linux* (*Impress* e *Writer*) que são utilizados respectivamente para a criação de slides e edição e produção de texto, pois estes aplicativos são utilizados frequentemente pelos professores no cotidiano escolar.

O *JotForm* é um ambiente que oferece um serviço de criação de formulários para blogs e sites, tudo totalmente grátis, onde irão fazer o cadastro e navegar no ambiente para interagir com as ferramentas e no final elaborar atividades online promovendo a integração dessa tecnologia na prática pedagógica.

O aplicativo *Jclic* que é um *software* que faz parte do pacote de programas com opção de instalação no *Linux* e tem como objetivo possibilitar ao professor (autor) criar atividades no ambiente para disponibilizar aos estudantes não havendo a necessidade de estar conectado com a internet.

O Portal do Professor é um espaço para o professor acessar sugestões de planos de aula, baixar mídias de apoio, ter notícias sobre educação e iniciativas do MEC ou até mesmo compartilhar um plano de aula, participar de uma discussão ou fazer um curso. Lançado em 2008 em parceria com o Ministério da Ciência e

Tecnologia, tem como objetivo apoiar os processos de formação dos professores brasileiros e enriquecer a sua prática pedagógica. Este é um espaço público e pode ser acessado por todos os interessados.

O site Domínio Público é uma biblioteca digital desenvolvida em software livre que possibilita o público a fazer pesquisa em vários tipos de mídias, sendo assim os professores irão explorar os tipos de pesquisas e conteúdos disponíveis no ambiente. O programa RIVED, da Secretaria de Educação a Distância - SEED, tem por objetivo a produção de conteúdos pedagógicos digitais, na forma de objetos de aprendizagem. O programa disponibiliza uma forma de pesquisa direcionada ao conteúdo de acordo com a necessidade do professor.

O conteúdo programático da oficina 01 **“Explorando aplicativos do *Linux*, softwares e ambientes virtuais”** está organizado da seguinte forma:

Aula 01: TV Escola - acesso e cadastro no ambiente virtual; navegar no menu do site: videoteca, programação, agora na TV Escola, minha TV Escola, mais conteúdos e blog; apresentar e interagir com os DVDs da TV Escola disponíveis na unidade escolar. (carga horária - 04 h)

Aula 02: *Impress* - criar apresentação, escrever e formatar textos, inserir novo slide, inserir Imagens, animação personalizada, assistente de apresentações, tipo de apresentações, transição de slides. *Writer* – Acessar o editor de texto, digitar/inserir texto/imagens, salvar como, fechar; abrir documento; comando arquivo / exportar como PDF; uso do *Linux* para acesso a arquivos gravados em pendrive. (carga horária - 04 h)

Aula 03: *Jot Form* - Acessar site e realizar o cadastro; fazer novo formulário; editar configurações do formulário; criar questões; incorporar formulário; visualizar respostas. (carga horária - 04h)

Aula 04: *JClic* – Acessar o aplicativo, criar atividade de associação simples e atividade de associação complexa, criar jogo da memória, criar atividade de exploração. (carga horária - 05 h)

Aula 05: Portal do Professor - acesso e cadastro no site; explorar o menu de navegação: espaço aula, jornal, multimídia, cursos e materiais, colaboração e links;

pesquisar sugestões de aulas que poderão ser adaptadas e utilizadas em sua prática. (carga horária – 03 h)

Aula 06: Domínio Público – Pesquisar imagem, som, vídeo por conteúdo; explorar os conteúdos de obras e autores disponíveis no ambiente. (carga horária – 03 h)

Aula 07: RIVED – Acessar o site e explorar os recursos disponíveis nas diversas áreas de conhecimento; pesquisar objetos educacionais para utilizar no processo ensino aprendizagem. (carga horária – 03 h)

Aula 08: Orientar a elaboração e execução de atividades educacionais (plano de aula ou projeto de ensino) com a utilização das ferramentas apresentadas. (carga horária – 04 h).

Oficina 02 - “Produção de Historinhas e Quadrinhos”

No segundo semestre será ofertada a oficina de produção de Histórias em Quadrinhos com a utilização do *software* HQ e sites (Story Jumper, Iguinho, Contando Histórias, *Tondoo* e *Calaméo*) após a finalização da criação das histórias, fazer a hospedagem no site Calameo para a produção de livro virtual, observando que a oficina conta com uma carga horária de 30 horas presenciais. A realização da oficina acontecerá no período de 01/08 à 31/10/2016, sendo ofertadas nas horas atividades dos professores.

A ferramenta HQ é um recurso didático para a criação de histórias em quadrinhos, que dá ênfase na criatividade contribuindo na prática pedagógica por ser um instrumento criativo e comunicativo onde permite ao aluno poder relacionar a imagem com a produção escrita.

O *Story Jumper* é um ambiente virtual que permite criar e publicar histórias ilustradas possibilita o trabalho com uma ampla faixa etária. Os professores podem criar uma sala de aula virtual, cadastrando todos os alunos e com isso consegue revisar todos os trabalhos realizados com os alunos, bem como enviar aos pais. Os estudantes usam sua criatividade para criar frases, textos com imagens aprimorando a leitura e a escrita tornando um ambiente rico para prática pedagógica.

O site do Iguinho é um ambiente que disponibiliza ao professor condições para trabalhar com os estudantes a leitura em tirinhas e animações, possibilitando ainda a criação de histórias em quadrinhos e salvá-las.

No site contando histórias é possível o professor fazer o acesso na história desejada ou indicar aos estudantes, fazer a leitura de forma única ou em grupos com outras histórias e após a leitura e comentários o professor poderá criar atividades online em relação às histórias trabalhadas.

Tondoo é um site bem semelhante ao *software* HQ, tem a disponibilidade de o professor fazer um trabalho com os estudantes na criação de histórias em quadrinhos, incitando o aluno a desenvolver a sua criatividade através da sua imaginação na criação de sua própria historinha.

A oficina terá como objetivo contribuir para a produção de histórias em quadrinhos com a utilização de ferramentas dispostas no computador e na internet, pois a língua escrita em quadrinhos é, na verdade uma forma de representar a língua falada.

A oficina será aplicada da seguinte forma:

Aula 01: HQ - Acessar o *software*, escolher cenário colorido, ou para colorir, escolher os personagens, objetos, balões, importar figuras/imagens de outros arquivos e salvar. (carga horária – 04 h)

Aula 02: *Story Jumper* – Acessar e fazer o cadastro no ambiente, criar classe, inserir alunos na classe, conhecer as ferramentas para criação de história, adicionar o texto, carregar desenhos e imagens para ilustrar a história, fazer uso da galeria do *software* disponível corrigir histórias on-line, publicar histórias dos alunos. (carga horária – 06 h)

Aula 03: Iguinho - Acessar a página, navegar nas diferenciadas abas de jogos, tirinhas, animações, conhecer e utilizar as ferramentas disponíveis para criação das histórias em quadrinhos, salvar imagem das histórias criadas e salvar em pendrive. (carga horária – 05 h)

Aula 04: Contando Histórias - Acessar o *site*, navegar nas abas do site para pesquisar histórias, copiar a URL e postar na página *Wikispaces*/Blog, elaborar de

atividades relacionadas à história no *JotForm/Google Drive*. (carga horária – 05 h)

Aula 05: Tondoo - Acessar o site e fazer o cadastro, conhecer e utilizar as ferramentas do menu e as ferramentas de edição: selecionar o formato e quantidade de quadros para criar a história; adicionar personagens, inserir planos de fundo, inserir balões e fontes, bloquear item não pode ser modificado, diminuir e aumentar o tamanho de uma imagem específica, inverter a posição de um item; salvar a história e publicar. (carga horária – 06 h)

Aula 06: Orientar a elaboração e execução de atividades educacionais (plano de aula ou projeto de ensino) com a utilização das ferramentas apresentadas. (carga horária – 04 h)

Após a realização da oficina, todos os planos de aulas bem como as atividades desenvolvidas pelos alunos juntamente com seus professores serão postadas na [Wikispaces](#), [Blog](#) e [Facebook](#) da escola, como também será elaborado um vídeo mostrando todas as etapas de execução da oficina e planos de aula que também será postado nas páginas da escola citadas acima.

6. CRONOGRAMA DE AÇÕES

AÇÃO	OBJETIVO	PERÍODO	CARGA HORÁRIA
Apresentação do Plano de Ação 2016 ao Corpo Docente	Apresentar aos docentes da unidade escolar as oficinas e projetos a serem desenvolvidas no ano de 2016 e realizar a inscrição dos mesmos.	1º dia letivo a 04/03/2016	----
Biblioteca Escolar - Qualificação Profissional do Gestor de Bibliotecas Escolar	Auxiliar o gestor da biblioteca quanto ao (re) conhecimento do ambiente virtual Moodle, à inscrição e às possíveis dificuldades que este encontrar para a realização do curso. Registrar e repassar informações sobre o desempenho das atividades realizadas na biblioteca da escola ao seu multiplicador.		
PNLD - Projeto: Preservação, Conservação e Devolução Do Livro Didático nas	Auxiliar os professores e alunos nas atividades com uso de tecnologias e recursos midiáticos		

Escolas da Rede Estadual de Ensino do Mato Grosso do Sul	necessários para a execução do projeto. Registrar e repassar informações sobre o desempenho do projeto na escola ao seu multiplicador.		
Oficina 01 “Explorando aplicativos do <i>Linux</i> , <i>softwares</i> e ambientes virtuais”	Comtemplar os docentes e discentes com oficinas de formação e capacitação com o intuito de proporcionar uma melhor integração de ferramentas básicas do <i>Linux</i> UCA, como também a exploração a ambientes virtuais para que venham a possibilitar aos docentes a inserção de metodologias diferenciadas na prática pedagógica.	07/03 à 30/06/2016	30 h
Organizar material para solicitar certificação / Divulgar Planos de Aula e Projetos de Ensino e vídeo de execução da oficina 01	Providenciar documentação das oficinas e encaminhar ao NTE o material para solicitar certificação dos professores cursistas.	01/07 a 07/07/2016	----

Oficina 02 "Produção de Historinhas em Quadrinhos"	Oferecer oficinas de formação para professores regentes e de áreas no uso de sites, <i>softwares</i> e ferramentas para produção de histórias em quadrinhos.	01/08 à 31/10/2016	
Organizar material para solicitar certificação / Divulgar Planos de Aula e Projetos de Ensino e vídeo de execução da oficina 02	Providenciar documentação das oficinas e encaminhar ao NTE material para solicitar certificação dos professores cursistas.	01/11 a 08/11/2016	----
Construção do Plano de Ação 2017		14/11 à 30/11/2016	

7. AVALIAÇÃO

Será avaliado o desempenho dos cursistas no decorrer da execução das oficinas “Explorando ambiente virtuais” e “Produção de histórias em quadrinhos”, como também no que diz respeito a postura crítica diante da interação com os ambientes e se realmente houve aprendizagem a propósito de elaborarem atividades para o planejamento de aulas com a utilização dos recursos oferecidos nas oficinas.

8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

TV Escola. Ministério da Educação. Disponível em:

<http://tvescola.mec.gov.br/tve/sobre> Acesso em 10/12/2015.

Calameo. Disponível em: <https://pt.calameo.com/>. Acesso em 10/12/2015.

Jot Form. Disponível em: <https://portuguese.jotform.com/myforms>. Acesso em 10/12/2015.

Caltabiano, Mariana. Iguinho. Disponível em:
<http://iguinho.com.br/>. Acesso em 11/12/2015.

TechTudo. Historinhas em quadrinhos. Disponível em:
<http://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/toondoo.html>. Acesso em 11/12/2015.

Sá, Saiury. Tutorial Story Jumper. Disponível em:
<http://pt.calameo.com/books/00141260259d8ab95ebba> Acesso em 11/12/2015.

TechTudo. Tutorial para criação de livro infantil online. Disponível em:
<http://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/story-jumper.html> Acesso em 11/12/2015.

TAJRA, S. F. Informática na Educação: Novas Ferramentas Pedagógicas para o Professor da Atualidade, São Paulo: Érica, 4a ed., 2002. Disponível em:
<https://eesenadorfilintomuller.wikispaces.com/file/view/Plano%20de%20a%C3%A7%C3%A3o.pdf/149184413/Plano%20de%20a%C3%A7%C3%A3o.pdf> Acesso em 11/12/2015.

Rodrigues, José Alberto. Ferramentas Web, Web 2.0 e Software Livre em EVT. Disponível em:

https://evtdigital.files.wordpress.com/2009/12/guia_e_manual_toondoo.pdf. Acesso em 16/12/2015.

Portal do Professor. Ministério da Educação. Disponível em:
<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/index.html>. Acesso em 16/12/2015.

RIVED. Ministério da Educação. Disponível em:
http://rived.mec.gov.br/site_objeto_lis.php Acessado em 16/12/2015.

Domínio Público. Biblioteca digital desenvolvida em software livre. Disponível em:
<http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/PesquisaObraForm.jsp>. Acesso em 16/12/2015.